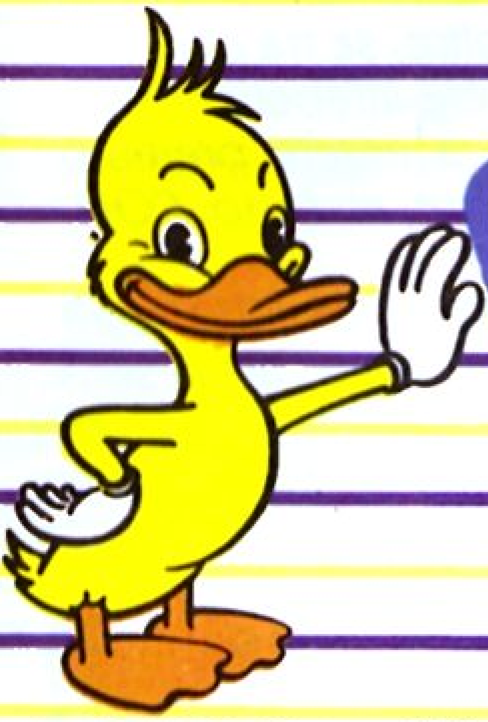
IL PRIMO SETTIMANALE DI SOFTWARE SU CARTA
PER IL TUO **Commodore**
Una pubblicazione della J.soft editrice

L.1000

PAPER soft



25

sped. in abb. post. Gruppo II/70

Anno 2 · N° 25 - 28 giugno 1985

VIC 20

L'accoppiata

VIC 20

Football

Invasione

C16

L'accoppiata

C16

C64

Ricerca veloce

Il paroliere

C64

Zig Zag

Editrice J.*soft* Con la collaborazione del Gruppo Editoriale Jackson

Guida per l'input dei programmi versioni VIC 20 e C64

Notate che i listati contengono 'parole' racchiuse tra parentesi graffe { }. Tali parole rappresentano caratteri di controllo come mostrato nel sottostante riquadro. Se sono precedute da un numero, questo indica il numero di volte che quel tasto deve essere premuto. Se il simbolo è sottolineato deve essere premuto contemporaneamente a SHIFT mentre se è racchiuso da [⟨⟩] deve essere premuto contemporaneamente al tasto COMMODORE. Inoltre, se tra parentesi si trova un carattere alfabetico "solitario" questo dovrà essere premuto contemporaneamente al tasto CONTROL.
Con questo sistema di codifica, sarà molto più agevole copiare i listati senza faticose e dubbie interpretazioni di caratteri grafici e di controllo del cursore o dei colori.

{CLR}	SHIFT CLR/HOME
{HOME}	CLR/HOME
{SU}	SHIFT ↑CRSR↓
{GIU'}	↑CRSR↓
{SIN}	SHIFT ⇐CRSR⇒
{DES}	⇐CRSR⇒
{RVS}	CTRL 9
{OFF}	CTRL 0
{BLK}	CTRL 1
{WHT}	CTRL 2
{RED}	CTRL 3
{CYN}	CTRL 4
{PUR}	CTRL 5
{GRN}	CTRL 6
{BLU}	CTRL 7
{YEL}	CTRL 8
[<1>]	C= 1
[<2>]	C= 2
[<3>]	C= 3
[<4>]	C= 4
[<5>]	C= 5
[<6>]	C= 6
[<7>]	C= 7
[<8>]	C= 8
{F1}	f1
{F2}	f2
{F3}	f3
{F4}	f4
{F5}	f5
{F6}	f6
{F7}	f7
{F8}	f8

PAPER soft

VIC-20

C16-plus/4

C64

J.*soft* s.r.l.
DIREZIONE, REDAZIONI E AMMINISTRAZIONE
Via Restelli, 5
20124 Milano
Tel.: 68.88.228-68.37.97

DIRETTORE RESPONSABILE:
Pietro Dell'Orco

COORDINAMENTO TECNICO:
Mauro Cristuib Grizzi

REDAZIONE:
Franco Sarcina

GRAFICA E IMPAGINAZIONE
Margherita La Noce
Ivana Rossi
Raffaella Toffolatti

FOTOCOMPOSIZIONE:
Graphotek
Via Astesani, 16 - Milano
Tel. 64.80.397

CONTABILITÀ:
Giulia Pedrazzini
Flavia Bonaiti

AUTORIZZAZIONE ALLA PUBBLICITÀ:
Tribunale di Milano n° 178
del 14.04.1984

STAMPA:
Intergrafica - Pioltello (MI)

USPI

Rivista associata all'Unione stampa Periodica Italiana

PUBBLICITÀ
Concessionario per l'Italia e l'Estero
J.Advertising s.r.l.
V.le Restelli, 5
20124 MILANO
Tel. (02)
68.82.895-68.80.606-68.87.233
Tlx 316213 REINA I
Concessionario esclusivo per la DIFFUSIONE in Italia e Estero:
SODIP - Via Zuretti, 25
20125 MILANO

Spedizione in abbonamento postale Gruppo II/70
Prezzo della rivista L. 1.000
Numero arretrati L. 2.000

STOP BUG

Stop Bug

Se non l'hai già fatto, memorizza e salva su nastro o disco la versione di Stop Bug per il tuo computer. Questo programma ti permette, una volta caricato ed attivato con Run, di digitare i listati di Papersoft Commodore senza introdurre errori di battitura.
Come avrai notato, le linee dei nostri programmi terminano con la parola ":rem" seguita da un numero, detto checksum; non copiare questa parte della linea, che serve solo per tua informazione. Quando Stop Bug è in funzione, infatti, tutte le volte che premi il tasto Return dopo aver digitato una linea di programma, appare nell'angolo superiore sinistro dello schermo un numero, che deve coincidere con il checksum da noi pubblicato (sempre che tu non abbia usato comandi abbreviati, come ? per Print).
Usando Stop Bug tieni conto del fatto che gli spazi non influiscono sui checksum, per cui fai particolare attenzione alle istruzioni Print dove sono spesso presenti. Inoltre eventuali inversioni di caratteri non vengono segnalate.
Un altro metodo per utilizzare Stop Bug, soprattutto se sei abituato ad usare le abbreviazioni dei comandi Basic, è controllare i checksum listando il programma e battendo Return su ogni linea.
Se intendi sospendere il lavoro di digitazione, puoi salvare su nastro o disco il programma che stai memorizzando senza che Stop Bug interferisca; al momento di riprendere il lavoro ricordati però di caricare ed attivare Stop Bug prima di ricaricare il tuo programma.
Per disabilitare Stop Bug premi Run/Stop e Restore (su C64 e VIC 20) oppure Run/Stop e Reset (su C16 e Plus/4). Per riattivarlo batti:

*SYS PEEK(56)*256 per il VIC 20;*
SYS 16128 per il C16 e il PLUS/4;
SYS 40704 per il C 64.

STOP BUG per C64 e VIC 20

```
100 POKE55,0:POKE56,PEEK(56)-1:R=PEEK(56)*256:PRINT"{CLR}
    ATTENDERE PREGO..."
110 FORI=RTOR+132:READA:CK=CK+A:IFA=999THENA=R/256
120 POKEI,A:NEXT
130 IFCK<>22689THENPRINT"{GIU'}ERRORE NELLE ISTRUZIONI DA
    TA":END
140 SYS(R):PRINT"{CLR}{ 2 GIU'}{RVS}STOP BUG{OFF} ATTIVAT
    O.":NEW
200 DATA173,36,3,201,32,208,1,96,141
210 DATA33,999,173,37,3,141,34,999,169
220 DATA32,141,36,3,169,999,141,37,3
230 DATA169,0,133,254,96,32,87,241,133
240 DATA251,134,252,132,253,8,201,13,240
250 DATA17,201,32,240,5,24,101,254,133
260 DATA254,165,251,166,252,164,253,40,96
270 DATA169,13,32,210,255,165,214,141,251
280 DATA3,206,251,3,169,0,133,216,169
290 DATA19,32,210,255,169,18,32,210,255
300 DATA169,58,32,210,255,166,254,169,0
310 DATA133,254,172,33,999,192,87,208,6
320 DATA32,205,189,76,117,999,32,205,221
330 DATA169,32,32,210,255,32,210,255,173
340 DATA251,3,133,214,76,55,999
```

STOP BUG per C16 e PLUS/4

```
100 POKE55,0:POKE56,63:PRINT"{CLR}ATTENDERE PREGO..."
110 FORI=16128TO16260:READA:CK=CK+A:POKEI,A:NEXT
120 IFCK<>14248THENPRINT"{GIU'}ERRORE NELLE ISTRUZIONI DA
    TA":END
130 SYS16128:PRINT"{CLR}{ 2 GIU'}{RVS}STOP BUG{OFF} ATTIV
    ATO.":NEW
200 DATA173,34,3,201,32,208,1,96,141
210 DATA33,63,173,35,3,141,34,63,169
220 DATA32,141,34,3,169,63,141,35,3
230 DATA169,0,133,6,96,32,232,235,133
240 DATA3,134,4,132,5,8,201,13,240
250 DATA17,201,32,240,5,24,101,6,133
260 DATA6,165,3,166,4,164,5,40,96
270 DATA169,13,32,210,255,165,205,141,251
280 DATA3,206,251,3,169,0,133,207,169
290 DATA19,32,210,255,169,18,32,210,255
300 DATA169,58,32,210,255,166,6,169,0
310 DATA133,6,172,33,63,192,232,208,6
320 DATA32,95,164,76,117,63,32,7,208
330 DATA169,32,32,210,255,32,210,255,173
340 DATA251,3,133,205,76,55,63
```

L'accoppiata

In "L'accoppiata", è necessario, come dice il nome, formare delle coppie con un certo numero di carte coperte.
In questa versione per computer è possibile allenarsi giocando da soli o sfidare un altro giocatore in una lotta fino all'ultima coppia.
Facendo partire il gioco, dopo alcuni secondi in cui il programma inizializza alcune variabili, viene chiesto all'utente se desidera giocare da solo o contro un avversario.
Dopo aver risposto a tale domanda appaiono, una per una, sullo schermo le 36 carte che compongono di conseguenza 18 coppie.
Esse vengono disposte casualmente sullo schermo e in ogni partita sono in posizioni diverse.
Dopo che le carte sono state poste sullo schermo, un giocatore dovrà scegliere una coppia di carte, indicandole con i numeri che recano sul retro (se si è selezionato il solitario sarà sempre lo stesso giocatore a scegliere, se invece si è selezionata la partita a due, sceglierà a turno uno o l'altro giocatore). Dopo aver digitato i due numeri (digitandoli separati da una virgola o premendo RETURN dopo aver digitato ciascun numero), il computer volterà le due carte corrispondenti.
Se esse sono uguali, il giocatore che le ha scelte si aggiudica un punto, se sono diverse, il computer le lascia vedere per alcuni attimi e poi le volta. Se si indica una carta già scoperta, la scelta viene annullata e viene di nuovo formulata la domanda di richiesta dei due numeri.
Al termine della partita, cioè quando tutte le coppie sono state scoperte, colui il quale ha scoperto più coppie vince.
In questo gioco è necessario, per scoprire più coppie possibile, osservare e cercare di ricordare le posizioni delle carte, perché se si vede la carta gemella e ci si ricorda dove era l'altra carta, si può formare una coppia, mentre digitando numeri a caso, è molto difficile trovarne una.
Ed ora buon divertimento e buona accoppiata!!

```
20 DIMCC(18),DC%(36),NC(72),AC(3,3),KK(18),DK%(36),SC(2)
                                                  :rem 115
30 BS=7788:BC=38508                               :rem  23
32 SO$="{HOME}"                                   :rem 191
40 DATA129,130,131,132,133,134,135,136,137,138,139,140,14
   1,142,143,144,145,146                          :rem  35
50 FORI=1TO18:READIN:CC(I)=IN:NEXT                :rem 163
```

```
65 DATA0,2,5,6,0,6,4,3,3,0,4,5,6,5,3,2,2,4          :rem  13
70 FORI=1TO18                                        :rem  17
72 READIN:KK(I)=IN                                   :rem  90
75 NEXT                                              :rem 171
90 FORI=0TO8:NC(I*2+1)=49+I:NC(I*2+2)=32:NEXTI       :rem 158
92 FORI=9TO18:NC(I*2+1)=49:NC(I*2+2)=39+I:NEXTI      :rem 225
94 FORI=19TO28:NC(I*2+1)=50:NC(I*2+2)=29+I:NEXTI:rem  12
96 FORI=29TO35:NC(I*2+1)=51:NC(I*2+2)=19+I:NEXTI:rem  13
110 FORI=1TO36                                       :rem  60
120 DC%(I)=0:NEXTI                                   :rem   8
130 REM                                              :rem 120
140 FORI=1TO18:FORJ=1TO2                             :rem 237
160 P=INT(36*RND(0)+1)                               :rem 180
170 IFDC%(P)=0THENDC%(P)=CC(I):DK%(P)=KK(I):GOTO200
                                                     :rem 187
180 P=P+7:IFP>36THENP=P-36                           :rem  58
190 GOTO170                                          :rem 107
200 NEXT:NEXT                                        :rem  74
210 SC(1)=0:SC(2)=0:TR=0:PRINT"{CLR}"                :rem 195
215 INPUT"GIOCATORI (1/2)";NP:IFNP<1ORNP>2THEN215
                                                     :rem  19
216 PRINT"{CLR}":ME=1                                :rem  55
220 FORX=1TO36:GOSUB5300:GOSUB5100:GOSUB5200:NEXTX
                                                     :rem 161
230 PRINTSO$;                                        :rem  35
235 ME=NP+1-ME                                       :rem  34
240 PRINT"{GIU'}{BLU}GIOC.";ME;"PRENDI 2 CARTE"      :rem 150
250 INPUTX1,X2:PRINT"{SU}{ 7 SPAZI}"                 :rem   2
260 REM                                              :rem 124
270 IFX1>36ORX2>36ORX1<1ORX2<1THENE$="NON BARARE !!":GOSU
    B4000:GOTO230                                    :rem 210
280 IFDC%(X1)=0ORDC%(X2)=0ORX1=X2THENE$="GIA' SCOPERTE !"
    :GOSUB4000:GOTO230                               :rem 191
300 TR=TR+1:GOSUB4500                                :rem 251
305 PRINTSO$;"{RED}PUNTI: 1={PUR}";SC(1);"{ 3 SPAZI}{RED}
    2={PUR}";SC(2)                                   :rem 167
310 IFSC(1)+SC(2)<18THEN230                          :rem 232
320 PRINT"{HOME}{GRN}{GIU'}FINITO IN";TR;"{SIN} PROVE !!"
                                                     :rem 211
330 FORW=24TO31:POKE36879,W:FORJ=1TO2000:NEXTJ:NEXTW
                                                     :rem  76
340 POKE36879,27:RUN                                 :rem 155
4000 PRINTSO$;                                       :rem  82
4010 PRINT"{ 2 GIU'}";E$                             :rem  92
4020 FORT=1TO1000:NEXT                               :rem  76
4030 PRINT"{SU}{ 15 SPAZI}";SO$;                     :rem 101
4040 PRINT"{ 2 GIU'}"                                :rem 187
4050 RETURN                                          :rem 169
4500 REM                                             :rem 173
4520 X=X1:GOSUB5000:GOSUB5100:GOSUB5200              :rem 105
```

```
4540 X=X2:GOSUB5000:GOSUB5100:GOSUB5200                :rem 108
4550 IFDC%(X1)=DC%(X2)THENSC(ME)=SC(ME)+1:DC%(X1)=0:DC%(X
     2)=0:GOTO4590                                     :rem   1
4560 FORT=1TO1000:NEXTT                                :rem 169
4570 X=X1:GOSUB5100:GOSUB5300:GOSUB5200                :rem 113
4580 X=X2:GOSUB5100:GOSUB5300:GOSUB5200                :rem 115
4590 RETURN                                            :rem 178
5000 REM                                               :rem 169
5010 FORI=1TO3                                         :rem  58
5020 FORJ=1TO3                                         :rem  60
5030 BC(I,J)=DC%(X)                                    :rem 239
5040 NEXTJ:NEXTI                                       :rem  20
5050 F=255:RETURN                                      :rem   3
5100 REM                                               :rem 170
5110 RW=INT((X-1)/6)                                   :rem  85
5120 CL=X-6*RW                                         :rem  34
5130 YS=BS+66*RW+3*CL                                  :rem 200
5135 YC=BC+66*RW+3*CL                                  :rem 173
5140 RETURN                                            :rem 170
5200 REM                                               :rem 171
5210 FORI=1TO3                                         :rem  60
5220 FORJ=1TO3                                         :rem  62
5230 POKE(YS+22*(I-1)+J),BC(I,J)                       :rem 221
5235 POKE(YC+22*(I-1)+J),DK%(X)ANDF                    :rem 179
5240 NEXTJ:NEXTI                                       :rem  22
5250 RETURN                                            :rem 172
5300 REM                                               :rem 172
5310 FORI=1TO3                                         :rem  61
5320 FORJ=1TO3                                         :rem  63
5330 BC(I,J)=32                                        :rem   2
5340 NEXTJ:NEXTI                                       :rem  23
5345 BC(2,2)=NC(2*(X-1)+1):BC(2,3)=NC(2*(X-1)+2):rem 149
5350 F=0:RETURN                                        :rem 154
```

VIC 20

Football

Sfida il tuo VIC 20 in un avvicente match di Football americano. Se non sai nulla di questo sport, non temere: ciò che devi conoscere sono soltanto le regole (molto semplificate) che valgono in questo gioco di simulazione. Vediamole insieme.
Quando la tua squadra è in possesso della palla, lo scopo del gioco è avanzare verso la linea di fondo avversaria. Hai a disposizione

quattro azioni ("down") per guadagnare 10 iarde: solo se ci riesci la palla resta tua e puoi ricominciare da capo. Se invece non ce la fai, devi calciare la palla in avanti in modo che l'altra squadra debba partire da una posizione più arretrata.

Se con un'azione riesci a portare la palla oltre la linea di fondo avversaria, vai in meta ("touchdown") e quadagni sei punti, a cui può aggiungersene uno nel caso che il successivo calcio di trasformazione passi tra i pali della porta. Inoltre, se al momento del calcio in avanti della quarta azione sei abbastanza vicino alla porta, puoi cercare di far passare la palla fra i pali realizzando così un "field goal", che vale tre punti.

Il computer visualizza sullo schermo tutte le informazioni necessarie, mostrando anche una schematizzazione del campo di gioco, della palla e delle due porte. La tua squadra attacca verso destra, quella del VIC verso sinistra.

Quando è il tuo turno, puoi scegliere tre tipi di azioni per cercare di portare avanti la palla. La prima, che si ottiene premendo il tasto 1, è un'azione di tipo difensivo che dà buone probabilità di conquistare poche iarde; la seconda (tasto 2) è più aggressiva e può farti guadagnare più terreno, ma ti espone maggiormente al pericolo di perdere iarde preziose o di farti intercettare la palla da parte degli avversari; infine la terza (tasto 3) corrisponde ad un attacco arrembante che può farti avanzare anche di 15-20 iarde in una volta sola, ma è naturalmente la più rischiosa.

Si gioca quindi utilizzando semplicemente questi tre tasti (al resto pensa automaticamente il computer). La durata di una partita è di 100 unità di tempo, che corrispondono ad altrettante azioni.

```
1 REM FOOTBALL                                          :rem 104
10 GOSUB2000                                            :rem 163
15 GOSUB100                                             :rem 119
25 GOSUB190                                             :rem 129
30 GOSUB480                                             :rem 127
35 GOTO500                                              :rem  54
100 PRINT"{CLR}"                                        :rem 245
105 GOSUB5040                                           :rem 223
110 FOREE=1TO50                                         :rem 121
115 FF=INT(RND(1)*439)                                  :rem 204
120 POKE7680+FF,81                                      :rem 227
125 POKE38400+FF,2                                      :rem 219
130 POKEV,15                                            :rem 171
135 POKEN,INT(RND(1)*250)                               :rem 165
140 GOSUB5040                                           :rem 222
150 POKEV,0                                             :rem 119
155 POKEN,0                                             :rem 116
160 NEXT                                                :rem 214
164 PRINT"{CLR}"                                        :rem 255
165 PRINT"{BLK}{ 4 SPAZI}***FOOTBALL***{BLU}"           :rem 107
168 GOSUB2400:GOSUB5020                                 :rem 102
```

```
170 PRINT                                          :rem  37
175 GG=GG+1                                        :rem  82
180 IFGG=11THENRETURN                              :rem 100
185 GOTO165                                        :rem 115
190 PRINT"{CLR}"                                   :rem 254
200 FORAA=0TO153                                   :rem 164
210 POKE8032+AA,160                                :rem 255
220 POKE38752+AA,5                                 :rem 218
230 NEXT                                           :rem 212
240 POKE8076+BB,81                                 :rem 222
250 POKE38796+BB,6                                 :rem 232
260 IFBB<19THEN290                                 :rem  27
270 IFBB<43THEN300                                 :rem  17
280 IFBB<63THEN310                                 :rem  21
285 BB=0:GOTO320                                   :rem 152
290 BB=20:GOTO240                                  :rem 199
300 BB=44:GOTO240                                  :rem 197
310 BB=64:GOTO240                                  :rem 200
320 POKE8053+CC,32                                 :rem 214
330 CC=CC+22:DD=DD+1                               :rem  81
340 IFDD=8THEN360                                  :rem 235
350 GOTO320                                        :rem 102
360 GOSUB2200:RETURN                               :rem 247
480 IFRND(1)>.5THENPL=1                            :rem 107
490 RETURN                                         :rem 125
500 PRINT"{HOME}":GOSUB1200                        :rem 246
505 T=T-1:IFT<1THEN1100                            :rem  88
510 PRINT:PRINT"{ 6 DES}TEMPO ="STR$(T)" ":PRINT:rem 107
520 PRINT"SQUADRA VIC20",S2:PRINT                  :rem  53
530 PRINT"SQUADRA UMANA",S1:PRINT                  :rem  99
540 PRINT"AZIONE N.";DN:PRINT                      :rem  64
543 GOSUB2600                                      :rem 228
545 PRINT"GUADAGNO NECESSARIO ={ 9 SPAZI}{ 9 SIN}"DG*5"IA
    RDE":PRINT                                     :rem 189
550 IFPL=1THENPRINT"LA PALLA E' MIA":PRINT:GOTO590
                                                   :rem  69
570 PRINT"LA PALLA E' TUA":PRINT:GOTO660           :rem 144
590 B=INT(RND(1)*3)+1                              :rem 120
600 IFDG=2THENB=B+1                                :rem 107
610 IFDN=3THENB=3                                  :rem   9
620 IFB>3THENB=3                                   :rem 187
640 GOTO700                                        :rem 106
660 GETB$:B=VAL(B$)                                :rem  53
670 IFB<1ORB>3THEN660                              :rem 250
700 LC=INT(RND(1)*16)+1                            :rem 242
710 IFLC-B<1THEN1000                               :rem 130
720 IFLC+B<10THENDG=DG:YG=0:DN=DN+1:B$="NULLA DI FATTO":G
    OTO780                                         :rem  59
730 IFLC+B<14THENDG=DG-1:YG=1:DN=DN+1:B$="GUADAGNO":GOTO7
    80                                             :rem  94
```

```
740 IFLC+B<16THENDG=DG-(B+1):YG=B+1:DN=DN+1:B$="GUADAGNO"
    :GOTO780                                          :rem 140
750 IFLC+B>15THENDG=DG+1:YG=-1:DN=DN+1:B$="PERDITA"
                                                      :rem  63
780 GOSUB2500                                         :rem 230
785 IFYG=0THENPRINT"{HOME}"B$:GOTO795                 :rem 209
790 PRINT"{HOME}"B$" DI";ABS(YG*5);"IARDE"            :rem   0
795 GOSUB2400:GOSUB5000                               :rem 106
800 GOSUB2100                                         :rem 219
815 IFPL=0THENDI=DI+YG                                :rem 135
820 IFPL=1THENDI=DI-YG                                :rem 134
825 IFDI<1ORDI>19THEN1500                             :rem 243
830 GOSUB2200:GOSUB2500                               :rem  96
850 IFDG<=0THENDG=2:DN=1:GOSUB5000:PRINT"{HOME}PRIMA AZIO
    NE":GOSUB5000:GOSUB2500:GOTO500                   :rem 167
860 IFDN<4THENGOSUB5000:GOTO500                       :rem 171
870 PRINT"{HOME}OBBLIGO DI CALCIARE":GOSUB5010:GOSUB2400
                                                      :rem  66
875 GOSUB2500                                         :rem 235
880 PU=INT(RND(1)*5)+6                                :rem 228
890 PRINT"{HOME}CALCIO DA";PU*5;"IARDE":GOSUB5010

                                                      :rem  88
895 GOSUB2100:GOSUB2500                               :rem 106
900 IFPL=1THENDI=DI-PU                                :rem 138
905 IFPL=0THENDI=DI+PU                                :rem 140
910 IFDI<1ORDI>19THEN1700                             :rem 240
915 GOSUB2200                                         :rem 227
920 DN=1:DG=2:PL=ABS(PL-1)                            :rem   3
925 GOSUB5010                                         :rem 230
930 GOTO500                                           :rem 106
1000 PRINT"{HOME}PALLA INTERCETTATA":X=0:FORX=1TO3:GOSUB2
     400:NEXT                                         :rem  76
1010 GOSUB5000:GOSUB2500                              :rem 136
1020 PL=ABS(PL-1):DN=1:DG=2                           :rem  43
1030 GOTO500                                          :rem 146
1100 PRINT"{CLR}"                                     :rem  38
1110 PRINT"LA PARTITA E' FINITA":FORX=1TO10:GOSUB2400:NEX
     T                                                :rem  65
1120 PRINT                                            :rem  81
1130 PRINT"SQUADRA VIC20 =";S2                        :rem 232
1140 PRINT                                            :rem  83
1150 PRINT"SQUADRA UMANA =";S1                        :rem  23
1160 END                                              :rem 159
1200 FORX=1TO3                                        :rem  70
1210 POKE7762+X,32                                    :rem 221
1220 NEXT                                             :rem   4
1230 RETURN                                           :rem 166
1500 GOSUB2500:PRINT"{HOME}META!!!!":X=0:GOSUB5020
                                                      :rem  86
1510 GOSUB2400                                        :rem  13
```

```
1520 X=X+1:IFX=10THEN1540                              :rem 201
1530 GOTO1510                                          :rem 201
1540 GOSUB5010:GOSUB2500:IFRND(1)>.1THEN1560           :rem  88
1550 PRINT"{HOME}TRASFORMAZIONE FALLITA":GOSUB5000:AD=6:G
     OTO1570                                           :rem 209
1560 PRINT"{HOME}META TRASFORMATA!":AD=7:GOSUB5000
                                                       :rem 238
1570 IFDI<1THENS2=S2+AD                                :rem 124
1580 IFDI>19THENS1=S1+AD                               :rem 182
1600 PL=ABS(PL-1):DG=2:DI=10:DN=1                      :rem 148
1610 GOSUB2200:GOTO500                                 :rem  20
1700 PRINT"{HOME}CALCIO VERSO LA PORTA":GOSUB5000
                                                       :rem 120
1705 GOSUB2500                                         :rem  20
1710 IFRND(1)>.5THEN1730                               :rem  89
1720 PRINT"{HOME}MANCATO!":GOSUB5000:AD=0:GOTO1740

                                                       :rem 188
1730 PRINT"{HOME}RIUSCITO!!!":GOSUB5000:AD=3           :rem  50
1740 IFDI>19THENS1=S1+AD                               :rem 180
1750 IFDI<1THENS2=S2+AD                                :rem 124
1755 GOSUB2500                                         :rem  25
1760 PL=ABS(PL-1):DG=2:DI=10:DN=1                      :rem 155
1770 GOSUB2200:GOTO500                                 :rem  27
2000 V=36878                                           :rem 101
2010 N=36877                                           :rem  93
2020 T=100:DN=1:DG=2                                   :rem  84
2030 DI=10:RETURN                                      :rem  10
2100 POKE8098+DI,160                                   :rem  70
2110 POKE38818+DI,5                                    :rem  24
2120 RETURN                                            :rem 165
2200 POKE8098+DI,81                                    :rem  25
2210 POKE38818+DI,2                                    :rem  22
2220 RETURN                                            :rem 166
2400 POKEV,15                                          :rem 221
2410 POKEN,245                                         :rem  11
2420 GOSUB5040                                         :rem  17
2430 POKEV,0                                           :rem 170
2440 POKEN,0                                           :rem 163
2450 RETURN                                            :rem 171
2500 FORJJ=0TO21                                       :rem 181
2510 POKE7680+JJ,32                                    :rem  28
2520 NEXT                                              :rem   8
2530 RETURN                                            :rem 170
2600 FORJ=0TO2                                         :rem  59
2610 POKE7922+J,32                                     :rem 210
2620 NEXT                                              :rem   9
2630 RETURN                                            :rem 171
5000 FORD=1TO1000:NEXT                                 :rem  59
5010 FORD=1TO800:NEXT                                  :rem  19
5020 FORD=1TO400:NEXT                                  :rem  16
```

```
5030 FORD=1TO75:NEXT                                    :rem 233
5040 FORD=1TO25:NEXT                                    :rem 229
5050 RETURN                                             :rem 170
```

C16-plus/4

Invasione

Joystick (opzionale)

Gli invasori spaziali sono ormai alle porte! La Terra è costretta a difendersi con la forza dagli attacchi dei cattivi alieni, e tu sei al comando di una batteria antiaerea utilizzata per l'occasione contro gli UFO.
Sul video del tuo C16 puoi vedere il mirino della tua batteria e l'UFO in fase di veloce avvicinamento. Distruggi la nave aliena, che si ingrandisce avvicinandosi a te, il più presto possibile per assicurarti un alto punteggio. Ad ogni assalto l'UFO è più vicino, per cui hai a disposizione meno tempo per colpirlo. Il gioco termina quando una nave nemica giunge a terra.
Per manovrare il mirino usa i tasti cursore o il joystick n. 1; per sparare rispettivamente il tasto RETURN o il pulsante del joystick.

```
100 REM  INVASIONE                                      :rem  33
110 DIMD(15):GOSUB460                                   :rem 187
120 PRINT"{CLR}"                                        :rem 247
130 S=0:SR=2000                                         :rem  50
140 RA=SR:R=1                                           :rem   4
150 UL=3192+INT(RND(8)*800):AL=3572:AC=43               :rem  16
160 E1=UL:RA=RA-10:IFRA<1500THENR=2                     :rem 100
170 IFRA<1000THENR=3                                    :rem 168
180 D=INT(RND(8)*16):K=UL+D(D):IFK>3192ANDK<3992THENUL=K
                                                        :rem 101
190 IFRA<10THEN350                                      :rem  32
200 FORX=0TO4:POKEE1+X,32:POKEUL+X,EC(R,X):NEXT         :rem 233
210 K=PEEK(2038)                                        :rem  94
220 PRINT"{HOME}{WHT}{ 4 SPAZI}PUNTI ="STR$(S)TAB(21)"DIS
    TANZA ="STR$(RA)"{ 2 SPAZI}"                        :rem 186
230 JY=JOY(1):FI=JYAND128:JY=JYAND15                    :rem 246
240 A1=AL:IFAL>3152AND(JY=1ORJY=2ORJY=8ORK=43)THENAL=AL-4
    0:GOTO280                                           :rem 134
250 IFAL<3993AND(JY=5ORJY=4ORJY=6ORK=40)THENAL=AL+40:GOTO
    280                                                 :rem  27
260 IFAL>3152AND(JY=7ORK=48)THENAL=AL-1:GOTO280         :rem 126
```

```
270 IFAL<3993AND(JY=3ORK=51)THENAL=AL+1                 :rem  113
280 IFFI=0ANDK<>1THEN300                                :rem  176
290 FORT=8TO0STEP-1:VOLT:SOUND3,700,4:NEXT              :rem  201
300 IFPEEK(A1)<>43AND(FI>0ORK=1)THEN320                 :rem   42
310 POKEA1,32:POKEAL,AC:GOTO160                         :rem  118
320 COLOR0,8,4:S=S+RA:IFSR>200THENSR=SR-100             :rem  149
330 FORT=8TO0STEP-1:VOLT:SOUND3,500,15:NEXT             :rem  244
340 COLOR0,1:PRINT"{CLR}":GOTO140                       :rem   73
350 COLOR4,3,4:COLOR0,8,4:PRINT"{CLR}{WHT}{ 10 GIU'}"TAB(
    14)"***CRASH***"                                    :rem   66
360 FORT=8TO0STEP-.1:VOLT                               :rem   99
370 SOUND3,300,2                                        :rem  115
380 COLOR0,3,3                                          :rem    8
390 SOUND3,300,2:COLOR0,8,5:NEXT                        :rem  156
400 FORT=1TO2000:NEXT:POKE239,0                         :rem  126
410 COLOR0,1,4:COLOR4,7,4                               :rem  177
420 PRINT:PRINT:PRINT" GIOCHI ANCORA (S/N)?"            :rem  188
430 GETQ$:IFQ$="S"THEN120                               :rem  192
440 IFQ$="N"THENSCNCLR:END                              :rem  112
450 GOTO430                                             :rem  105
460 COLOR0,1:PRINT"{CLR}{WHT}":PRINT:PRINTTAB(14)"{RVS} I
    NVASIONE "                                          :rem  102
470 PRINT:PRINT:PRINT" IL TUO COMPITO E' PROTEGGERE IL CI
    ELO"                                                :rem    3
480 PRINT" INTERCETTANDO IL NEMICO."                    :rem  191
490 PRINT:PRINT" SPOSTA IL MIRINO COL JOYSTICK 1 O CON"
                                                        :rem   32
500 PRINT" I TASTI DI CONTROLLO CURSORE."               :rem  206
510 PRINT:PRINT" PREMI IL PULSANTE O IL TASTO <RETURN>"
                                                        :rem  117
520 PRINT" PER SPARARE.":PRINT                          :rem   82
530 PRINT" IL GIOCO TERMINA QUANDO L'UFO TI VIENE":PRINT"
     ADDOSSO.":PRINT                                    :rem  197
540 PRINT" BUONA FORTUNA!"                              :rem   31
550 FORX=0TO7:READD(X):NEXT                             :rem  220
560 FORX=1TO3:FORY=0TO4:READEC(X,Y):NEXT:NEXT           :rem  218
570 PRINT:PRINT:PRINT"{ 6 SPAZI}PREMI UN TASTO PER INIZIA
    RE"                                                 :rem  232
580 GETKEYQ$                                            :rem  219
590 RETURN                                              :rem  126
600 DATA-41,-40,-39,-1,1,39,40,41                       :rem  100
610 DATA32,109,125,32,32,32,109,42,125,32,124,67,81,67,12
    6                                                   :rem   79
```

C16 - plus/4

L'accoppiata

In "L'accoppiata", è necessario, come dice il nome, formare delle coppie con un certo numero di carte coperte.
In questa versione per computer è possibile allenarsi giocando da soli o sfidare un altro giocatore in una lotta fino all'ultima coppia.
Facendo partire il gioco, dopo alcuni secondi in cui il programma inizializza alcune variabili, viene chiesto all'utente se desidera giocare da solo o contro un avversario.
Dopo aver risposto a tale domanda appaiono, una per una, sullo schermo le 36 carte che compongono di conseguenza 18 coppie.
Esse vengono disposte casualmente sullo schermo e in ogni partita sono in posizioni diverse.
Dopo che le carte sono state poste sullo schermo, un giocatore dovrà scegliere una coppia di carte, indicandole con i numeri che recano sul retro (se si è selezionato il solitario sarà sempre lo stesso giocatore a scegliere, se invece si è selezionata la partita a due, sceglierà a turno uno o l'altro giocatore). Dopo aver digitato i due numeri (digitandoli separati da una virgola o premendo RETURN dopo aver digitato ciascun numero), il computer volterà le due carte corrispondenti.
Se esse sono uguali, il giocatore che le ha scelte si aggiudica un punto, se sono diverse, il computer le lascia vedere per alcuni attimi e poi le volta. Se si indica una carta già scoperta, la scelta viene annullata e viene di nuovo formulata la domanda di richiesta dei due numeri.
Al termine della partita, cioè quando tutte le coppie sono state scoperte, colui il quale ha scoperto più coppie vince.
In questo gioco è necessario, per scoprire più coppie possibile, osservare e cercare di ricordare le posizioni delle carte, perché se si vede la carta gemella e ci si ricorda dove era l'altra carta, si può formare una coppia, mentre digitando numeri a caso, è molto difficile trovarne una.
Ed ora buon divertimento e buona accoppiata!!

```
10 COLOR4,4:COLOR0,2:PRINT"[<7>]"                          :rem  96
20 DIMCC(18),DC%(36),NC(72),AC(3,3),KK(18),DK%(36),SC(2)
                                                           :rem 115
30 BS=3238:BC=2214                                         :rem 202
32 SO$="{HOME}"                                            :rem 191
```

```
40 DATA129,130,131,132,133,134,135,136,137,138,139,140,14
   1,142,143,144,145,146                                :rem  35
50 FORI=1TO18:READIN:CC(I)=IN:NEXT                      :rem 163
65 DATA0,2,5,6,0,6,4,3,3,0,4,5,6,5,3,2,2,4              :rem  13
70 FORI=1TO18                                           :rem  17
72 READIN:KK(I)=IN                                      :rem  90
75 NEXT                                                 :rem 171
90 FORI=0TO8:NC(I*2+1)=49+I:NC(I*2+2)=32:NEXTI          :rem 158
92 FORI=9TO18:NC(I*2+1)=49:NC(I*2+2)=39+I:NEXTI         :rem 225
94 FORI=19TO28:NC(I*2+1)=50:NC(I*2+2)=29+I:NEXTI:rem  12
96 FORI=29TO35:NC(I*2+1)=51:NC(I*2+2)=19+I:NEXTI:rem  13
110 FORI=1TO36                                          :rem  60
120 DC%(I)=0:NEXTI                                      :rem   8
130 REM                                                 :rem 120
140 FORI=1TO18:FORJ=1TO2                                :rem 237
160 P=INT(36*RND(0)+1)                                  :rem 180
170 IFDC%(P)=0THENDC%(P)=CC(I):DK%(P)=KK(I):GOTO200
                                                        :rem 187
180 P=P+7:IFP>36THENP=P-36                              :rem  58
190 GOTO170                                             :rem 107
200 NEXT:NEXT                                           :rem  74
210 SC(1)=0:SC(2)=0:TR=0:PRINT"{CLR}"                   :rem 195
215 INPUT"GIOCATORI (1/2)";NP:IFNP<1ORNP>2THEN215
                                                        :rem  19
216 PRINT"{CLR}":ME=1                                   :rem  55
220 FORX=1TO36:GOSUB5300:GOSUB5100:GOSUB5200:NEXTX
                                                        :rem 161
230 PRINTSO$;                                           :rem  35
235 ME=NP+1-ME                                          :rem  34
240 PRINT"{GIU'}{BLU}GIOCATORE";ME;"{SIN} - PRENDI 2 CART
    E"                                                  :rem 173
250 INPUTX1,X2:PRINT"{SU}{ 7 SPAZI}"                    :rem   2
260 REM                                                 :rem 124
270 IFX1>36ORX2>36ORX1<1ORX2<1THENE$="NON BARARE !!":GOSU
    B4000:GOTO230                                       :rem 210
280 IFDC%(X1)=0ORDC%(X2)=0ORX1=X2THENE$="GIA' SCOPERTE !"
    :GOSUB4000:GOTO230                                  :rem 191
300 TR=TR+1:GOSUB4500                                   :rem 251
305 PRINTSO$;"{RED}PUNTI 1={PUR}";SC(1);"{RED}{ 3 SPAZI}
    2={PUR}";SC(2)                                      :rem 109
310 IFSC(1)+SC(2)<18THEN230                             :rem 232
320 PRINT"{HOME}{GRN}{GIU'}FINITO IN";TR;"{SIN} PROVE !!"
                                                        :rem 211
330 FORW=1TO16:COLOR4,W:FORJ=1TO500:NEXTJ:NEXTW :rem  96
340 COLOR4,4:COLOR0,2:RUN                               :rem  32
4000 PRINTSO$;                                          :rem  82
4010 PRINT"{GIU'}";E$;"{ 18 SPAZI}"                     :rem 202
4020 FORT=1TO2000:NEXT                                  :rem  77
4030 PRINTSO$;                                          :rem  85
4040 PRINT"{ 2 GIU'}"                                   :rem 187
```

```
4050 RETURN                                          :rem 169
4500 REM                                             :rem 173
4520 X=X1:GOSUB5000:GOSUB5100:GOSUB5200              :rem 105
4540 X=X2:GOSUB5000:GOSUB5100:GOSUB5200              :rem 108
4550 IFDC%(X1)=DC%(X2)THENSC(ME)=SC(ME)+1:DC%(X1)=0:DC%(X
     2)=0:GOTO4590                                   :rem   1
4560 FORT=1TO1000:NEXTT                              :rem 169
4570 X=X1:GOSUB5100:GOSUB5300:GOSUB5200              :rem 113
4580 X=X2:GOSUB5100:GOSUB5300:GOSUB5200              :rem 115
4590 RETURN                                          :rem 178
5000 REM                                             :rem 169
5010 FORI=1TO3                                       :rem  58
5020 FORJ=1TO3                                       :rem  60
5030 BC(I,J)=DC%(X)                                  :rem 239
5040 NEXTJ:NEXTI                                     :rem  20
5050 F=255:RETURN                                    :rem   3
5100 REM                                             :rem 170
5110 RW=INT((X-1)/6)                                 :rem  85
5120 CL=X-6*RW                                       :rem  34
5130 YS=BS+120*RW+3*CL                               :rem 239
5135 YC=BC+120*RW+3*CL                               :rem 212
5140 RETURN                                          :rem 170
5200 REM                                             :rem 171
5210 FORI=1TO3                                       :rem  60
5220 FORJ=1TO3                                       :rem  62
5230 POKE(YS+40*(I-1)+J),BC(I,J)                     :rem 221
5235 POKE(YC+40*(I-1)+J),DK%(X)ANDF                  :rem 179
5240 NEXTJ:NEXTI                                     :rem  22
5250 RETURN                                          :rem 172
5300 REM                                             :rem 172
5310 FORI=1TO3                                       :rem  61
5320 FORJ=1TO3                                       :rem  63
5330 BC(I,J)=32                                      :rem   2
5340 NEXTJ:NEXTI                                     :rem  23
5345 BC(2,2)=NC(2*(X-1)+1):BC(2,3)=NC(2*(X-1)+2)     :rem 149
5350 F=0:RETURN                                      :rem 154
```



QUALCOSA DI SUPER, DI INEDITO, DI IRRESISTIBILE

IL VERO GIOCO COMINCIA ADESSO

IN EDICOLA JACKSON SOFT SERIE ORO

I giochi esclusivi per Commodore 64 e Spectrum 48 K importati dall'Inghilterra, mai presentati in Italia.
Una sfida Jackson al già visto, al già fatto, al... già registrato.



La prima puntata del fantastico, inedito **PYJAMARAMA**

Corri in edicola, il vero gioco comincia solo adesso e se sei davvero bravo partecipa alla "sfida al campione", utilizzando il tagliando che troverai sull'ultima pagina di copertina di ogni numero.

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

Ricerca veloce

C64

Questo programma non è un gioco! Lo pubblichiamo perché è molto utile e ti aiuterà parecchio nella ricerca dei programmi su nastro.
Listando il programma noterai che vi sono dei nomi posticci (da Prog 1 a Prog 9); tu dovrai sostituirli mettendo al loro posto i veri nomi dei tuoi programmi. In questo modo avrai un menù completo della tua cassetta.
Sarebbe utile registrare questo programma all'inizio di ogni cassetta con programmi archiviati definitivamente, così potrai risparmiare molto tempo. Il programma ti permette di raggiungere tramite l'avanzamento veloce del nastro (F.FWD) il punto della cassetta ove hai precedentemente registrato un programma.
Le operazioni da eseguire perché il programma funzioni al meglio sono le seguenti:
1) Registrare all'inizio della cassetta Ricerca Veloce nella sua versione originale (insomma quella che vedi listata qui sotto).
2) Salvare subito dopo il primo programma annotandosi il numero di giri indicato dal registratore alla fine della registrazione; quindi proseguire salvando gli altri programmi sempre annotandosi il numero di giri corrispondente all'inizio di ciascun programma.
3) Riavvolgere completamente il nastro e ricaricare Ricerca Veloce.
4) Modificare Ricerca Veloce come segue: sostituire nelle linee dalla 1400 alla 2000 i nomi dei programmi ai nomi fittizi Prog 1, Prog 2 ecc.; cambiare eventualmente i valori assegnati alla variabile Q nelle linee 2800-3500 per adattare il tempo di avanzamento veloce alla lunghezza di ogni programma archiviato.
5) Risalvare la nuova versione definitiva di Ricerca Veloce all'inizio della cassetta.

```
100 REM ***RICERCA VELOCE***                               :rem  40
200 POKE56,160:POKE52,160:CLR                              :rem 157
300 POKE53280,1:POKE53281,2:PRINT"{CLR}"SPC(10)"
    { 5 GIU'}{YEL}RICERCA SU NASTRO"                       :rem 208
400 PRINTSPC(10)"{ 3 GIU'}PER UN VELOCE"                   :rem 120
500 PRINTSPC(10)"{ 3 GIU'}E FACILE ACCESSO":PRINTSPC(10)"
    { 3 GIU'}AI TUOI PROGRAMMI"                            :rem 106
600 PRINTSPC(10)"{ 3 GIU'}{RVS}PREMI F7 PER CONTINUARE"
                                                           :rem  29
700 GETA$:IFA$<>"{F7}"THEN700                              :rem  22
```

```
800 PRINT"{CLR}{ 4 GIU'}"SPC(8)"DEVI PORRE SEMPLICEMENTE"
    :PRINTSPC(8)"{ 3 GIU'}I NOMI DEI TUOI"        :rem 170
900 PRINTSPC(8)"{ 3 GIU'}PROGRAMMI DIRETTAMENTE NEL":PRIN
    TSPC(8)"{ 3 GIU'}LISTATO"                     :rem 236
1000 PRINTSPC(8)"{ 3 GIU'}{RVS}PREMI F7 PER CONTINUARE"
                                                  :rem 31
1100 GETA$:IFA$<>"{F7}"THEN1100                   :rem 108
1200 PRINT"{CLR}"SPC(9)"{CYN}MENU":PRINT"{GIU'}{YEL} #"SP
     C(4)"PROGRAMMI"                              :rem 233
1300 PRINT" {WHT}[< 14 T>] [< 12 T>]"             :rem 40
1400 PRINT"{ 2 GIU'} 1"SPC(14)"PROG 1":PRINT"{ 2 GIU'} 2"
     SPC(14)"PROG 2"                              :rem 219
1450 PRINT"{ 2 GIU'} 3"SPC(14)"PROG 3"            :rem 59
1500 PRINT"{ 2 GIU'} 4"SPC(14)"PROG 4":PRINT"{ 2 GIU'} 5"
     SPC(14)"PROG 5"                              :rem 232
1600 GOSUB4900                                    :rem 20
1700 PRINT"{CLR}"SPC(9)"{CYN}MENU":PRINT"{GIU'}{YEL} #"SP
     C(4)"PROGRAMMI"                              :rem 238
1800 PRINT" {WHT}[< 14 T>] [< 12 T>]"             :rem 45
1900 PRINT"{ 2 GIU'} 6"SPC(14)"PROG 6":PRINT"{ 2 GIU'} 7"
     SPC(14)"PROG 7"                              :rem 244
2000 PRINT"{ 2 GIU'} 8"SPC(14)"PROG 8":PRINT"{ 2 GIU'} 9"
     SPC(14)"PROG 9"                              :rem 244
2100 PRINT"{ 2 GIU'}{ 4 SPAZI}{RVS}PREMI F7 PER SCEGLIERE
     ":PRINT"{GIU'}{ 4 SPAZI}{RVS}O F5 PER RITORNARE AL M
     ENU{OFF}"                                    :rem 37
2200 GETA$:IFA$<>"{F7}"ANDA$<>"{F5}"THEN2200      :rem 237
2300 IFA$="{F5}"THEN1200                          :rem 179
2400 REM                                          :rem 170
2500 INPUT"{ 2 GIU'}{ 7 SPAZI}SCEGLI # :";J:PRINT

                                                  :rem 29
2600 IFJ<1ORJ>9THEN1200                           :rem 98
2700 IFJ=1THEN4600                                :rem 9
2800 IFJ=2THENQ=1.5                               :rem 99
2900 IFJ=3THENQ=2.8                               :rem 105
3000 IFJ=4THENQ=3.7                               :rem 98
3100 IFJ=5THENQ=4.5                               :rem 99
3200 IFJ=6THENQ=6.7                               :rem 105
3300 IFJ=7THENQ=7.6                               :rem 107
3400 IFJ=8THENQ=8.65                              :rem 163
3500 IFJ=9THENQ=12.9                              :rem 158
3600 REM                                          :rem 173
3700 IF(PEEK(1)AND16)=0THENPRINT"{CLR}{ 6 GIU'}{ 6 DES}PR
     EMI STOP SUL REGISTRATORE"                   :rem 241
3800 IF(PEEK(1)AND16)=0THEN3800                   :rem 243
3900 PRINT"{CLR}{ 11 GIU'}{ 6 DES}PREMI F.FWD SUL REGISTR
     ATORE":PRINT                                 :rem 193
4000 IF(PEEK(1)AND16)=16THEN4000                  :rem 28
4100 PRINT"{CLR}":PRINTSPC(19)"{ 11 GIU'}OK":PRINT:A=TI
                                                  :rem 70
```

```
4200 IFABS(TI-A)<(Q*360)THEN4200                          :rem  29
4300 Z=PEEK(1):POKE192,ZOR32:POKE1,ZOR32                  :rem 188
4400 PRINT"{CLR}{ 11 GIU'}{ 11 DES}FAI SCATTARE F.FWD"
                                                          :rem 162
4500 IF(PEEK(1)AND16)=0THEN4500                           :rem 239
4600 PRINT"{CLR}"                                         :rem  46
4700 REM                                                  :rem 175
4800 POKE198,5:POKE631,78:POKE632,69:POKE633,87:POKE634,1
     3:POKE635,131:END                                    :rem  74
4900 PRINT"{ 3 GIU'}{ 8 SPAZI}{RVS}PREMI F7 PER CONTINUAR
     E"                                                   :rem 188
5000 GETA$:IFA$<>"{F7}"THEN5000                           :rem 114
5100 RETURN                                               :rem 166
```

Il paroliere

C64

Il paroliere è un gioco di osservazione.
Facendo girare il programma, ti verrà richiesto il livello di difficoltà (da 1 a 5).
Subito dopo dovrai immettere 10 parole lunghe da 3 a 8 caratteri. Fatto ciò, il computer elaborerà il puzzle e poi lo visualizzerà. In alto a destra verrà scritta la parola da cercare.
Quando riuscirai a trovarla, dovrai digitare le coordinate di partenza della parola e la sua direzione (utilizzando la tabella posta nell'angolo in basso a sinistra dello schermo).
Se la risposta data è esatta, il computer risponderà con un "si" stampato sullo schermo e ti darà un punteggio che è subordinato al tempo impiegato per trovare la parola.

```
2 CLR                                                     :rem  19
3 A=0                                                     :rem 225
4 POKE53280,0:POKE53281,0                                 :rem 137
5 A=A+1                                                   :rem  80
10 PRINT"{CLR}":PRINT"{ 7 GIU'}{ 10 DES}{GIU'}{RVS}
   { 20 Q}"                                               :rem 224
11 PRINT"{RVS}{ 10 DES}Q{ 18 SPAZI}Q"                     :rem   9
12 PRINT"{RVS}{ 10 DES}Q{ 5 SPAZI}PAROLIERE{ 4 SPAZI}Q"
                                                          :rem 173
```

```
13 PRINT"{RVS}{ 10 DES}Q{ 18 SPAZI}Q"                  :rem  11
14 PRINT"{RVS}{ 10 DES}T 20 Q}{OFF}"                   :rem  80
20 FORX=1TO200:NEXT:PRINT"{CLR}"                       :rem  91
25 L$="{WHT}{YEL}{GRN}{PUR}{RED}{CYN}":PRINTMID$(L$,A,1):
   IFA<7THEN5                                          :rem 161
70 FORX=1TOVAL(RIGHT$(TI$,2)):R=RND(1):NEXT            :rem 165
80 S=10:W=10:DIMM(S,S),W$(W),P(S,S),L(W,3),F(8)        :rem 116
90 POKE53280,4:POKE53281,1:PRINT"{CLR}{GIU'}{BLU}
   { 11 SPAZI}QUALE{ 2 SPAZI}DIFFICOLTA'"              :rem   5
95 PRINT:PRINT:PRINT                                   :rem 137
100 PRINT"{PUR}DA 1(FACILE)A 5(DIFF){ 3 SPAZI}3{ 3 SIN}";
                                                       :rem 206
110 INPUTR$:X=VAL(R$):IFX<1ANDX>5THEN90                :rem 213
120 SL=9-X                                             :rem  45
130 PRINT"{BLK}{ 2 GIU'}{ 12 SPAZI}DIGITA"W" PAROLE"
                                                       :rem  39
140 PRINT:PRINT"{ 7 SPAZI}LUNGHE DA 3 A 8 CARATTERI.
    { 3 SPAZI}"                                        :rem 238
170 FORX=1TOW:L(X,1)=0:L(X,2)=0:L(X,3)=0               :rem  45
180 PRINT:PRINT"{OFF}{RED}PAROLA #";X;TAB(8);"{ 2 DES}?
    { 3 SIN}"                                          :rem 190
190 INPUTR$:Q=LEN(R$)                                  :rem  14
200 IFQ<3THENPRINTTAB(40);"{BLU}{SU}{ 7 SPAZI}{RVS}*
    { 5 SPAZI}TROPPO CORTA{ 7 SPAZI}* {OFF}":GOTO180

                                                       :rem 185
210 IFQ>8THENPRINTTAB(40);"{BLU}{SU}{ 7 SPAZI}{RVS}*
    { 5 SPAZI}TROPPO LUNGA{ 7 SPAZI}* {OFF}":GOTO180
                                                       :rem 191
220 X9=0:FORY=1TOQ:A=ASC(MID$("*"+R$+"*",Y+1,1)):rem 131
230 IFA<65ORA>90THENX9=1:Y=Q                           :rem 228
240 NEXTY:IFX9=1THENPRINTTAB(40)"{SU}{ 6 SPAZI}*
    { 6 SPAZI}PAROLA SBAGLIATA{ 6 SPAZI}* ":GOTO180
                                                       :rem 186
250 IFX=1THENW$(X)R$+"*":GOTO290                       :rem 141
260 X9=0:FORY=1TOX:IFQ<=LEN(W$(Y))-1THEN280            :rem 136
270 FORB=XTOY+1STEP-1:W$(B)=W$(B-1):NEXT:W$(Y)=R$+"*":X9=
    1:Y=X-1                                            :rem  29
280 NEXT                                               :rem 217
290 NEXT                                               :rem 218
295 POKE53281,1                                        :rem  47
300 PRINT"{BLU}{CLR}{ 6 GIU'}{ 9 SPAZI}HO ABBASTANZA PARO
    LE !"                                              :rem 206
310 PRINT"{PUR}{ 5 GIU'}{ 10 SPAZI}ATTENDI UN ATTIMO...
                                                       :rem  56
320 PRINT"{BLK}{ 4 GIU'}{ 9 SPAZI}STO FACENDO IL PUZZLE!"
                                                       :rem 192
340 FORX=1TOS:FORY=1TOS:M(Y,X)=42:NEXT:NEXT:Q=0        :rem  90
360 FORX=1TOS:FORY=1TOS:P(Y,X)=0:NEXT                  :rem 184
370 NEXT:Q=Q+1:IFQ>WTHEN760                            :rem 201
380 G=LEN(W$(Q))-2                                     :rem 203
```

```
400 X9=0:FORX=1TOS:FORY=1TOS:IFP(Y,X)=0THENX9=1:X=S:Y=S
                                                   :rem 116
410 NEXT:NEXT:IFX9=1THEN450                        :rem 221
430 PRINT"{CLR}QUESTA LISTA DI PAROLE NON E' SODDISFACENT
    E.                                             :rem 186
440 PRINT"DIGITA UN'ALTRA LISTA.":GOTO130          :rem 11
450 A=INT(S*RND(1)+1):B=INT(S*RND(1)+1):IFP(B,A)<>0THEN45
    0                                              :rem 81
460 P(B,A)=1:IFM(B,A)=42THEN490                    :rem 221
470 IFM(B,A)<>ASC(LEFT$(W$(Q),1))THEN400           :rem 246
490 FORX=1TO8:F(X)=0:NEXT                          :rem 52
500 X9=0:FORX=1TO8:IFF(X)=0THENX9=1:X=8            :rem 175
510 NEXT:IFX9=0THEN400                             :rem 95
520 D=INT(8*RND(1)+1):IFF(D)=1THEN520              :rem 80
530 F(D)=1:ONDGOTO550,590,580,620,610,650,640,560
                                                   :rem 61
550 IF(A+G)>STHEN500                               :rem 130
560 IF(B-G)<1THEN500                               :rem 98
570 GOTO670                                        :rem 114
580 IF(B+G)>STHEN500                               :rem 134
590 IF(A+G)>STHEN500                               :rem 134
600 GOTO670                                        :rem 108
610 IF(A-G)<1THEN500                               :rem 93
620 IF(B+G)>STHEN500                               :rem 129
630 GOTO670                                        :rem 111
640 IF(B-G)<1THEN500                               :rem 97
650 IF(A-G)<1THEN500                               :rem 97
670 X=A:Y=B:X9=0:FORN=2TOG+1:GOSUB1550:IFM(Y,X)=42THEN690
                                                   :rem 27
680 IFM(Y,X)<>ASC(MID$(W$(Q),N,1))THENX9=1:N=G+1:rem 35
690 NEXT:X=A:Y=B:IFX9=1THEN500                     :rem 140
710 FORN=1TOG+1:IFM(Y,X)=42THENM(Y,X)=ASC(MID$(W$(Q),N,1)
    )                                              :rem 186
720 GOSUB1550:NEXT                                 :rem 93
740 L(Q,1)=A-1:L(Q,2)=B-1:L(Q,3)=D:IFQ<WTHEN360 :rem 162
760 FORY=1TOS:FORX=1TOS:IFM(Y,X)=42THENM(Y,X)=INT(25*RND(
    1)+65)                                         :rem 181
770 NEXT:NEXT:WP=0:TS=0                            :rem 242
775 POKE53280,7                                    :rem 55
780 PRINT"{CYN}{CLR}{ 5 GIU'}FATTO!"               :rem 150
790 PRINT"{GRN}{ 5 GIU'}PREMI UN TASTO"            :rem 143
800 R$="":GETR$:IFR$=""THEN800                     :rem 166
810 POKE53280,1                                    :rem 39
820 PRINT"{BLU}{CLR}{GIU'} {GIU'}{ 2 SPAZI}{RVS}COLONNA";
    TAB(14);"{CYN}{RVS}{SU} PAROLA"                :rem 163
860 PRINT"{BLU}{ 4 GIU'}{RVS}R{GIU'}{SIN}I{GIU'}{SIN}G
    {GIU'}{SIN}A{ 6 SU}{ 2 SIN}{OFF}";             :rem 126
861 PRINT"{BLK}{ 4 DES}";                          :rem 175
870 FORX=0TOS-1:PRINTRIGHT$(STR$(X),1);:NEXTX:PRINT:Y=1:G
    OSUB1650                                       :rem 214
```

```
880 FORY=1TOS:PRINT"{DES}";RIGHT$(STR$(Y-1),1);"-";
                                                        :rem  179
890 FORX=1TOS:PRINTCHR$(M(Y,X));:NEXTX                  :rem  228
900 PRINT"-":NEXTY:Y=0:GOSUB1650                        :rem  159
910 PRINT"{RED}{RVS}{GIU'}{ 3 SPAZI}7 8 1{ 3 SPAZI}"
                                                        :rem   74
920 PRINT"{RVS}{ 4 SPAZI}M-N{ 4 SPAZI}":PRINT"{RVS}
    { 3 SPAZI}6*Q*2{ 3 SPAZI}"                          :rem  204
921 PRINT"{RVS}{ 4 SPAZI}NBM{ 4 SPAZI}":PRINT"{RVS}
    { 3 SPAZI}5 4 3{ 3 SPAZI}"                          :rem  149
930 G=17:GOSUB1700:PRINT:PRINT"{SU}"TAB(12);:PRINT"{PUR}
    {RVS}{ 2 SPAZI}PUNTI{ 2 SPAZI}":PRINTTAB(12);"[<J>]

    { 7 SPAZI}[<L>]"                                    :rem  184
940 PRINTTAB(12);"[<J>]{ 2 SPAZI}0{ 4 SPAZI}[<L>]"
                                                        :rem  207
950 PRINTTAB(12);"[<J>]{ 7 SPAZI}[<L>]"                 :rem  160
951 PRINTTAB(12);"[< 9 U>]":PRINT"{HOME}"               :rem  204
960 G=2:GOSUB1700:PRINT"{ 9 SPAZI}"                     :rem  226
970 WP=WP+1:IFWP>WTHEN1450                              :rem  133
980 Q=LEN(W$(WP))-1                                     :rem   48
1000 GOSUB1700:PRINTTAB(15-(Q/2));LEFT$(W$(WP),Q):TI$="00
     0000"                                              :rem  245
1020 G=4:GOSUB1700:PRINTTAB(15);"{BLU}POS."             :rem   16
1025 PRINTTAB(15)"{GRN}RIG{BLK},{RED}COL"               :rem  221
1030 FORG=6TO11:GOSUB1700:                              :rem   38
1040 PRINT"{ 5 SPAZI}":NEXTG:G=6:GOSUB1700              :rem  204
1050 B$="":GETB$:IFB$=""THEN1050                        :rem  210
1060 IFASC(B$)=13THEN1050                               :rem  122
1070 PRINTB$;",";:IFB$="0"THENB=0:GOTO1090              :rem  156
1080 B=VAL(B$):IFB<1ORB>9THENPRINT"{ 2 SIN}{ 2 SPAZI}
     { 2 SIN}";:GOTO1050                                :rem  156
1090 A$="":GETA$:IFA$=""THEN1090                        :rem  215
1100 IFASC(A$)=13THEN1090                               :rem  120
1110 PRINTA$:IFA$="0"THENA=0:GOTO1140                   :rem  170
1120 A=VAL(A$):IFA<1ORA>9THEN1030                       :rem  158
1140 G=7:GOSUB1700:PRINT"DIR:":PRINT:PRINTTAB(15);" {SIN}
     ";                                                 :rem  154
1150 GETD$:IFD$=""THEN1150                              :rem  183
1160 IFASC(D$)=13THEN1150                               :rem  126
1170 PRINT"{SU}{DES}";D$:D=VAL(D$):IFD<1ORD>8THEN1140
                                                        :rem   12
1190 WT=TI:IFB<>L(WP,2)THEN1230                         :rem  108
1200 IFA<>L(WP,1)THEN1230                               :rem  163
1210 IFD=L(WP,3)THEN1360                                :rem  112
1230 X=A+1:Y=B+1:G=LEN(W$(WP))-1:IFM(Y,X)<>ASC(LEFT$(W$(W
     P),1))THEN1300                                     :rem  110
1240 X9=0:FORN=2TOG:GOSUB1550:IFX<1ORX>10THEN1270
                                                        :rem   49
1250 IFY<1ORY>10THEN1270                                :rem  175
1260 IFM(Y,X)=ASC(MID$(W$(WP),N,1))THEN1280             :rem  203
```

```
1270 X9=1:N=G                                        :rem 213
1280 NEXTN:IFX9=0THEN1360                            :rem  24
1300 G=6:GOSUB1700:PRINTSPC(0);:B$=STR$(L(WP,2)):A$=STR$(
     L(WP,1))                                        :rem  65
1310 PRINTRIGHT$(B$,LEN(B$)-1);",";RIGHT$(A$,LEN(A$)-1)
                                                     :rem  40
1320 G=8:GOSUB1700:PRINTSPC(1);L(WP,3)               :rem  17
1330 G=10:GOSUB1700:PRINT"↑"                         :rem 151
1340 G=11:GOSUB1700:PRINT"J {RVS} NO{OFF}"           :rem  70
1341 G=13:GOSUB1700:PRINT"{GIU'}PREMI":G=13:GOSUB1700:PRI
     NT"{ 2 GIU'}SPACE"                              :rem   9
1342 QW$="":GETQW$:IFQW$=""THEN1342                  :rem  12
1343 G=10:GOSUB1700:PRINT" "                         :rem  61
1344 G=11:GOSUB1700:PRINT"{ 5 SPAZI}"                :rem  63
1345 G=13:GOSUB1700:PRINT"{GIU'}{ 7 SPAZI}":G=13:GOSUB170
     0:PRINT"{ 2 GIU'}{ 5 SPAZI}"                    :rem  36
1350 GOTO1420                                        :rem 201
1360 IFWT<(SL*60)THENWS=100:GOTO1390                 :rem 167
1370 IFWT<(SL*1200)THENWS=10:GOTO1390                :rem 213
1380 WS=5+INT((SL*1200)-WT)/60                       :rem 153
1390 G=10:GOSUB1700:PRINT"↑"                         :rem 157
1400 G=11:GOSUB1700:PRINT"{RVS}S{OFF},{SIN}"WS:TS=TS+WS:F
     ORK3=1TO2000:NEXT                               :rem  39

1420 G=19:GOSUB1700:PRINTTS                          :rem 165
1430 GOTO960                                         :rem 160
1450 PRINT"{HOME}{ 15 GIU'}"                         :rem 173
1460 FORX=1TO6:PRINT"{ 12 SPAZI}":NEXTX              :rem  45
1470 FORG=-2TO14:GOSUB1700                           :rem  32
1480 PRINT"{ 40 SPAZI}":NEXTG                        :rem  94
1490 FORX=1TO1500:NEXTX:PRINT"{CLR}"                 :rem  83
1491 POKE53280,4:POKE53281,6                         :rem  46
1492 PRINT"{HOME}{ 8 GIU'}{YEL}{ 10 SPAZI}GIOCHI ANCORA?
     (S/N)"                                          :rem 161
1500 R$="":GETR$:IFR$=""THEN1500                     :rem   2
1505 IFR$="N"THEN1520                                :rem 150
1510 IFR$="S"THEN90                                  :rem  56
1515 IFR$<>"N"ANDR$<>"S"THEN1500                     :rem  44
1520 PRINT"{CLR}":POKE53280,2:POKE53281,10           :rem 238
1535 FORX=1TO5000:NEXTX:PRINT"{CLR}":POKE53280,6:POKE5328
     1,6                                             :rem 237
1540 PRINT"{HOME}{ 10 GIU'}{CYN}FINE DEL GIOCO":FORI=1TO1
     000:NEXTI                                       :rem  93
1541 SYS2048:END                                     :rem 169
1550 ONDGOTO1560,1570,1580,1590,1600,1610,1620,1630
                                                     :rem 113
1560 Y=Y-1                                           :rem  25
1570 X=X+1:RETURN                                    :rem  48
1580 X=X+1                                           :rem  23
1590 Y=Y+1:RETURN                                    :rem  52
1600 Y=Y+1                                           :rem  18
```

```
1610 X=X-1:RETURN                                          :rem  45
1620 X=X-1                                                 :rem  20
1630 Y=Y-1:RETURN                                          :rem  49
1650 PRINT"{ 2 DES}";:IFY=1THENPRINT"[<A>]";:GOTO1670
                                                           :rem 206
1660 PRINT"[<Z>]";                                         :rem 134
1670 FORX=0TOS-1:PRINT"*";:NEXTX:IFY=1THENPRINT"[<S>]":RE
     TURN                                                  :rem 253
1680 PRINT"[<X>]":RETURN                                   :rem 119
1700 PRINT"{HOME}"TAB(14);:FORX9=1TOG:PRINT"{BLK}{GIU'}";
     :NEXTX9:RETURN                                        :rem 137
```

Zig Zag

Zig Zag è adatto per provare i tuoi riflessi. Il gioco consiste nel muovere una croce posta in uno schermo pieno di ostacoli. Il tuo obiettivo è quello di riuscire a far arrivare la croce alla "casa" che si trova nella parte opposta dello schermo.
Tutto ciò può sembrare facile, ma ti assicuro che è davvero complicato; la difficoltà maggiore è costituita dalla velocità a cui viaggia la croce.
Per muovere devi usare i seguenti tasti:
"2" Sotto "4" Sopra
"6" Sinistra "8" Destra
Inoltre puoi interrompere o reiniziare il gioco premendo rispettivamente F1 e F7.

```
100 REM***ZIG ZAG***                                       :rem  61
110 PRINT"{CLR}":POKE53280,2:POKE53281,2                   :rem 137
120 PRINT"{CLR}{WHT}{ 6 GIU'}"                             :rem  98
130 REM                                                    :rem 120
140 PRINT"{ 2 DES}*************************************"
                                                           :rem 178
150 PRINT"{ 2 DES}*{ 12 SPAZI}{RVS}{ 2 SPAZI}ZIG ZAG
    { 2 SPAZI}{OFF}{ 12 SPAZI}*";                          :rem 160
160 PRINT"{ 3 DES}*{ 35 SPAZI}*";                          :rem  78
170 PRINT"{ 3 DES}*{ 16 SPAZI}PER{ 16 SPAZI}*";            :rem  54
180 PRINT"{ 3 DES}*{ 35 SPAZI}*";                          :rem  80
190 PRINT"{ 3 DES}*{ 14 SPAZI}CBM{ 2 SPAZI}64{ 14 SPAZI}
    *";                                                    :rem 141
```

```
200 PRINT"{ 3 DES}*{ 35 SPAZI}*";                     :rem  73
210 PRINT"{ 3 DES}****************************************"
                                                      :rem 205
220 REM                                               :rem 120
230 FORA=0TO39:POKE1024+A,160:POKE55296+A,(AAND7):POKE198
    4+A,160                                           :rem 174
240 POKE56256+A,(AAND7):NEXT                          :rem 122
250 REM                                               :rem 123
260 GOSUB950                                          :rem 182
270 CLR                                               :rem 122
280 PRINT"{CLR}"                                      :rem 254
290 REM                                               :rem 127
300 REM                                               :rem 119
310 E=INT(40*RND(1)+1064)                             :rem  60
320 H=INT(40*RND(1)+1984)                             :rem  75
330 REM                                               :rem 122
340 PRINT"****************************************";
                                                      :rem  51
350 PRINT"*{ 10 SPAZI}2-SOTTO{ 2 SPAZI}6-SINISTRA
    { 9 SPAZI}*";                                     :rem 192
360 PRINT"*{ 10 SPAZI}4-SOPRA{ 2 SPAZI}8-DESTRA
    { 11 SPAZI}*";                                    :rem   7
370 PRINT"*{ 10 SPAZI}F1-FINE{ 2 SPAZI}F7-RESET
    { 11 SPAZI}*";                                    :rem 237
380 PRINT"****************************************"
                                                      :rem 252
390 REM                                               :rem 128
400 FORA=0TO39:POKE1024+A,160:POKE55296+A,(AAND7):POKE198
    4+A,160                                           :rem 173
410 POKE56256+A,(AAND7):NEXT                          :rem 121
420 FORJJ=1TO1500:NEXTJJ                              :rem 245
430 GOSUB1260                                         :rem 224
440 REM                                               :rem 124
450 PRINT"{CLR}"                                      :rem 253
460 POKE53280,1:POKE53281,0                           :rem 240
470 REM                                               :rem 127
480 FORA=1064TO1984STEPINT(RND(1)*63)                 :rem 182
490 B=INT(RND(1)*40)                                  :rem  76
500 POKEA-B,81                                        :rem   9
510 NEXTA                                             :rem  22
520 REM                                               :rem 123
530 POKEH,91:GETA$                                    :rem  36
540 POKEE,86                                          :rem 167
550 POKE54296,15                                      :rem 101
560 REM                                               :rem 127
570 IFA$="{F1}"THEN1250                               :rem 141
580 REM                                               :rem 129
590 IFA$="{F7}"THEN270                                :rem  99
600 REM                                               :rem 122
610 IFA$="2"THENPOKE54273,200:POKE54273,0             :rem  41
```

```
620 IFA$="2"THENG=40:GOTO690                          :rem 104
630 IFA$="4"THENPOKE54273,210:POKE54273,0             :rem  46
640 IFA$="4"THENG=-40:GOTO690                         :rem 153
650 IFA$="6"THENPOKE54273,220:POKE54273,0             :rem  51
660 IFA$="6"THENG=-1:GOTO690                          :rem 106
670 IFA$="8"THENPOKE54273,230:POKE54273,0             :rem  56
680 IFA$="8"THENG=1:GOTO690                           :rem  65
690 M=M+1                                             :rem 210
700 POKEE,32:E=E+G                                    :rem  15
710 REM                                               :rem 124
720 IFE=>2023THENE=E-40                               :rem  54
730 IFE=<1024THENE=E+40                               :rem  51
740 REM                                               :rem 127
750 IFPEEK(E)=81THENGOSUB1040:GOTO790                 :rem  19
760 POKEE,90                                          :rem 166
770 IFE=HTHENPOKE53281,0:GOSUB950:GOTO890             :rem  32
780 GOTO530                                           :rem 112
790 POKE53281,0:POKE53280,0                           :rem 245
795 PRINT"{WHT}{CLR}{ 9 GIU'}{ 9 DES}HAI COLPITO UNA PALL
    A"                                                :rem 230
800 PRINT"{GIU'}{ 6 DES}VUOI GIOCARE ANCORA ? (S/N)"

                                                      :rem 121
810 FORA=0TO39:POKE1024+A,160:POKE55296+A,(AAND7):POKE198
    3+A,160                                           :rem 177
820 POKE56255+A,(AAND7):NEXT                          :rem 125
830 GETG$:IFG$=""THEN830                              :rem 101
840 IFG$="S"THEN870                                   :rem  56
850 IFG$="N"THEN1250                                  :rem  93
860 IFG$<>""THEN830                                   :rem  32
870 PRINT"{CLR}"                                      :rem   3
880 GOTO270                                           :rem 114
890 POKE53280,1:POKE53281,0                           :rem 247
895 PRINT"{WHT}{CLR}{ 9 GIU'}{ 9 DES}BEN FATTO  HAI VINTO
    !"                                                :rem 175
900 GOTO800                                           :rem 106
910 IFY<3THENGOTO930                                  :rem 245
920 GOTO530                                           :rem 108
950 S=54272                                           :rem  50
960 FORL=0TO24:POKES+L,0:NEXT                         :rem  80
970 POKES+24,15:POKES+3,12:POKES+5,40:POKES+6,146:POKES+4
    ,65                                               :rem  48
980 FORI=64TO255                                      :rem 183
990 POKES+1,I/(INT(I)):POKES,I                        :rem  43
1000 FORPA=1TO8:NEXT                                  :rem 251
1010 NEXT:FORPA=1TO1000:NEXT                          :rem 254
1020 POKES,0:POKES+1,0                                :rem  21
1030 RETURN                                           :rem 164
1040 POKE54273,138                                    :rem 193
1050 FORL=5TO0STEP-1                                  :rem 216
1060 POKE54296,L:POKE53280,L:POKE53281,L              :rem  63
```

```
1070 FORM=1TO100                                        :rem 158
1090 NEXTL                                              :rem  85
1100 POKE54273,0                                        :rem  82
1110 POKE54296,0                                        :rem  88
1120 POKE53280,4:POKE53281,1                            :rem  30
1130 POKE54273,200                                      :rem 183
1140 POKE54273,138                                      :rem 194
1150 FORL=15TO0STEP-1                                   :rem  10
1160 POKE54296,L:POKE53280,L:POKE53281,L                :rem  64
1170 FORM=1TO100                                        :rem 159
1180 NEXTM                                              :rem  86
1190 NEXTL                                              :rem  86
1200 POKE54273,0                                        :rem  83
1210 POKE54296,0                                        :rem  89
1220 POKE53280,4:POKE53281,1                            :rem  31
1230 FORI=1TO900:NEXTI                                  :rem  98
1240 RETURN                                             :rem 167
1250 GOSUB1350:PRINT"{CLR}{SU}":POKE53280,14:POKE53281,6:
     CLR:END                                            :rem  54
1260 POKE54296,15                                       :rem 148
1270 FORL=250TO200STEP-1                                :rem 160
1280 POKE54273,L                                        :rem 119
1290 FORM=1TO5                                          :rem  70
1300 NEXTM:NEXTL                                        :rem  21
1310 FORL=206TO250STEP2                                 :rem 117
1320 POKE54273,L                                        :rem 114
1330 NEXTL                                              :rem  82
1340 POKE54273,0:POKE54296,0:RETURN                     :rem  65
1350 POKE54296,15                                       :rem 148
1360 FORL=130TO254                                      :rem  12
1370 POKE54273,L                                        :rem 119
1380 FORM=1TO40                                         :rem 117
1390 NEXTM                                              :rem  89
1400 NEXTL                                              :rem  80
1410 POKE54273,0                                        :rem  86
1420 RETURN                                             :rem 167
```

PAPER soft

ora in abbonamento nell'edizione per il tuo computer

**Il primo settimanale di software su carta per il tuo personal computer. Un appuntamento al quale non puoi mancare ogni venerdì in edicola.
Nato in edizione unica, per i più diffusi home e personal computer, dal 4 Aprile, allo stesso prezzo, sono in edicola le versioni dedicate ai calcolatori Commodore, Sinclair e un'edizione esclusiva dedicata ai personal Apple, Texas TI99/4A e ai sistemi MSX. Puoi anche abbonarti dal 4 Aprile al 31 Dicembre riceverai così, comodamente a casa con un notevole risparmio, 38 numeri del settimanale. Chi si abbona riceverà ogni 15 giorni 2 numeri di Paper*Soft* in anticipo rispetto all'uscita in edicola.**
NON PERDERE QUESTA OCCASIONE!
Compila subito il coupon sotto riportato e spediscilo a:



J.soft s.r.l.
Viale Restelli, 5 - 20124 Milano

Tagliando abbonamento a PAPER*Soft* da inviare in busta chiusa a:
J.*soft* - Viale Restelli, 5 - 20124 MILANO

☐ Abbonamento a 38 numeri di PAPER*Soft* al prezzo speciale di L. 30.000 anziché L. ~~38.000~~

☐ edizione Sinclair (PS01) ☐ edizione Commodore (PC01) ☐ edizione Apple/TI99/MSX (PV01)

☐ contanti allegati ☐ assegno allegato n. ______________

☐ ho versato l'importo sul c.c.p. n. 19445204 intestato a J.*soft* - MILANO

Cognome ______________ Nome ______________

Via ______________ Città ______________

CAP ________ Prov. ________ Data ______________

Firma ______________

IN EDICOLA

SUPER sinc

SUPER COMMODORE

N°6



SuperSinc e Super Commodore sono idee

J.soft EDITRICE

CON CASSETTA